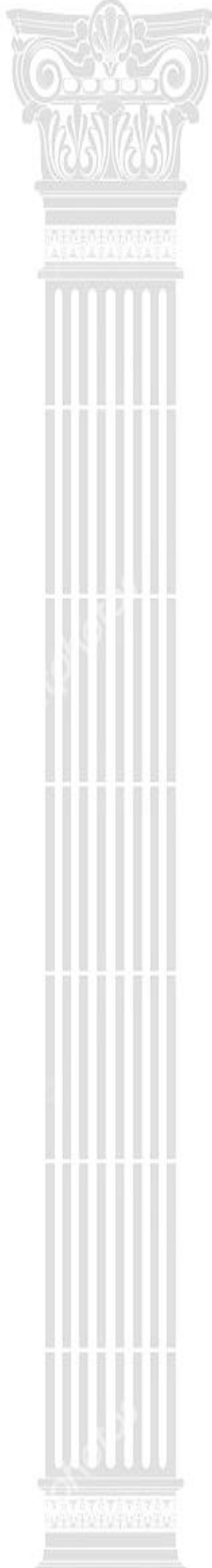



RPG SOLO



ORÁCULO



O que é oráculo?

Na cultura grega o oráculo significa uma previsão do futuro, ou entidade que faz previsões. Mas aqui é representado como as respostas que seriam dadas pelo mestre de RPG.

RPG Solo modelo Oráculo

A proposta desta modalidade é jogar qualquer aventura de qualquer sistema de RPG randomicamente de forma infinita.

Várias aventuras várias possibilidades que você sozinho pode criar e jogar em segundos , com o melhor: A surpresa de NUNCA saber o que te aguarda!

O que precisa

Você irá precisar de apenas 3 dados de 6 lados (3d6), ou simplesmente rolar 1 dado de 6 lados mais vezes caso precise.

Lápis e uma folha de papel para anotar as informações do jogo. Além de muita imaginação e disposição para aventuras.

Preparando

- Escolha o seu sistema preferido;
- Pegue a ficha de personagem do sistema e crie seu personagem;
- Durante todo o jogo você utilizara as tabelas;
- Utilize o “Gerador de Missões” e anote a missão;
- O jogo e mapas serão gerados a partir dessa missão sorteada;
- Utilize a sub-tabelas para criar o seu “bestiário” com os adversários encontrados na sua aventura e os tesouros encontrados.

Jogando


A aventura, locais , encontros, descrição e mapa serão criados aleatoriamente, mas a aventura o que vai acontecer será você dentro do sistema, universo/mundo.

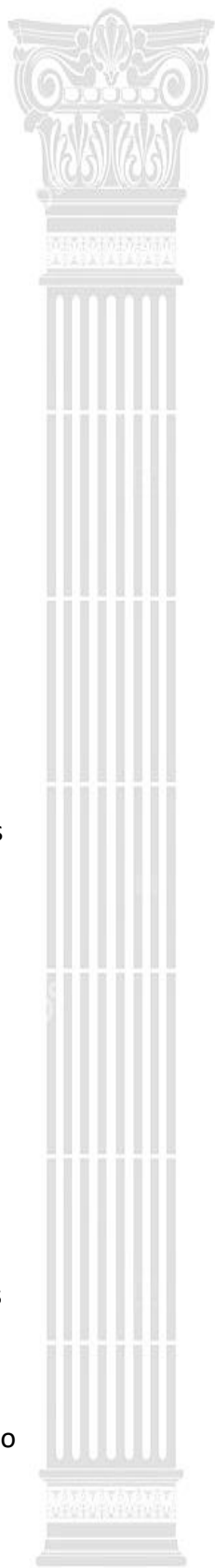
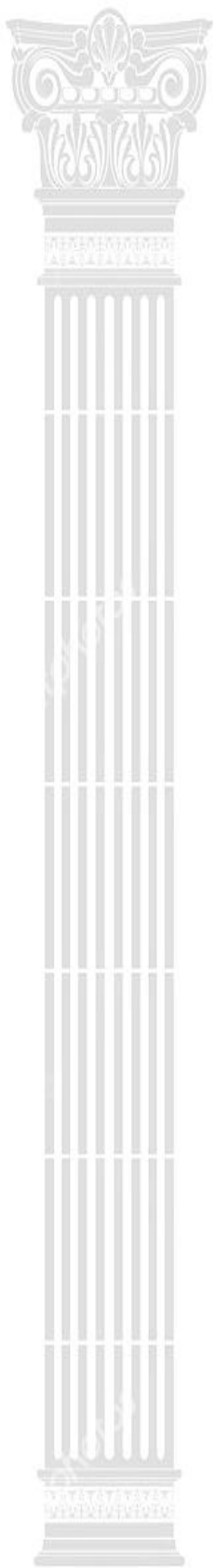

Dentro do background do personagem que você criou, invente uma situação, um lugar, um evento que vai acontecer para motivar o seu personagem a cumprir a aventura sorteada.

Usando o oráculo

O oráculo será como o mestre respondendo perguntas e descrevendo a trama. Ele é todas as tabelas que você tem aqui.

Sorteie no dado e compare o resultado nas tabelas para descrever as cenas, se seu personagem pode ou não fazer certa ação (sim ou não), descreva pessoas, objetos, sentimentos (tabela de descrição).





Quando entrar em uma área, sala ou dungeon utilize a tabela de (conteúdo do terreno/encontros) para sortear o que há nela. O importante é criar uma história, uma crônica, usar o oráculo para gerar eventos e o seu sistema de rpg favorito para solucionar adversidades .

Utilize o oráculo e suas tabelas a qualquer momento na sua aventura, quantas vezes quiser. O “oráculo” através de tabelas de lugares, dungeons, salas, sim e não.. Etc irá responder as suas perguntas. Utilize o oráculo rolando 1d6 para respostas que seja sim ou não, descrever coisas, gerar encontros, descobrir o que tem na sala. Porém o resto da aventura, as explicações como cada palavra/ evento aleatório se encaixa você mesmo inventa (dentro é claro da lógica e sistema de RPG que você escolheu pra jogar).

As tabelas e Sub-Tabelas

As tabelas mesmo com palavras e expressões soltas podem não ser precisas. Até porque listar, numerar cada possível situação seria impossível!

Cabe a você usar estes resultados para adaptar para a realidade da aventura e personagem.

Apesar de tabela de descrição ser muito limitada não impede que você altere com as palavras que quiser ou você pode E DEVE usar as palavras como sinônimos para descrever coisas.

Usando cada tabela

Clima: caso você queira determinar o clima.


Terrenos: quando você precisar sortear a vegetação do hexágono que seu personagem está (veja a ultima pagina).

Conteúdo do terreno: use uma, duas ou todas as opções, as vezes o lugar é um galpão que precisa de mais salas, ou uma torre que precisa de mais andares. Ou não tem nenhum destes lugares e tem apenas saídas que dão origem a outras salas.

Encontros: gere aleatoriamente o que o seu personagem vai encontrar em cada cômodo da casa, cada sala da dungeon, cada corredor, etc.

Encontros para grandes viagens: Seu personagem vai viajar por grandes distâncias e você precisa gerar encontros aleatórios. Utilize o mapa hexagonal da ultima pagina para desenhar cada terreno.

Descrição: usa para descrever tudo, todas, sentimentos, objetos, decorações, tudo que sua imaginação mandar. Se a palavra sorteada não se aplica utilize sinônimos próximos condizentes a cena que você esta imaginando.



Tesouro: são os itens que o personagem encontra durante o jogo. A nessa tabela descobrimos a categoria do tesouro encontrado, se vai te curar, proteger, se é útil ou não.

Sim e Não: cujo as respostas sejam sim ou não, pode ou não pode, dia ou noite, certo ou errado, etc...

NPC's: utilize para gerar o npc que você encontra na estrada em grandes viagens

Inimigos: Quando na tabela cair inimigo, utilize esta tabela para determinar qual será o monstro a ser enfrentado. Utilize os monstros do sistema de RPG que você escolheu para jogar.

Armadilhas: Quando cair na tabela "armadilha" utilize essa sub tabela para determinar o efeito da armadilha ativada.

Exemplo jogo:

Vou tentar simular na prática por meio de tópicos como se joga.

- Escolhi meu sistema e vamos imaginar uma aventura no mundo de fantasia medieval.
- Criei meu personagem, um Guerreiro Chamado Arthum.
- Usei a tabela "Gerador de Aventuras:" rolei 3d6 4x: saiu 10, 12,12,8 – a aventura foi: "Os heróis precisam TRANSPORTAR UM CULTO que foi PRESO em um DEPÓSITO."
- Fez sentido?! Mas vamos tentar imaginar algo...

Então eu imagino que Arthum está numa taberna quando um mercador representante de um culto mágico apareceu pedindo ajuda.

- Vamos imaginar como esse mercador era?
- Rolei 1d6 e consultei a tabela "Descrição"
- Saiu 3 = Velho


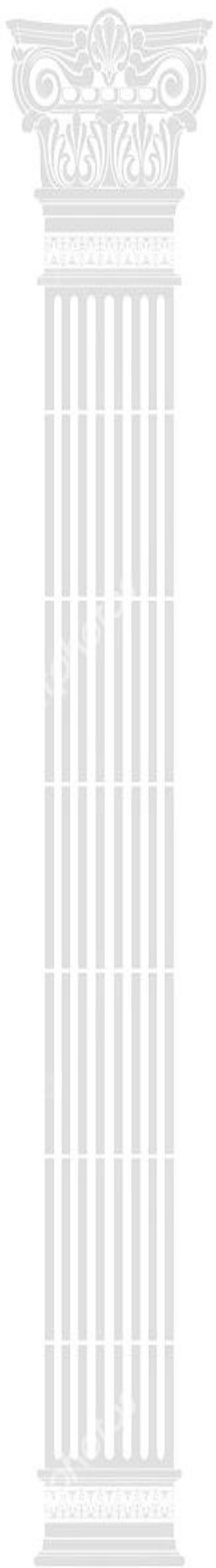

o sujeito que chegou na taberna era um velho, um ancião que há muito estava no culto.

- Será que na taberna as pessoas deram atenção para ele?
- Joguei 1d6 para "sim ou não"
- Saiu: 2 (par) = Sim

As pessoas deram atenção ao velho quando me aproximei e oferecer meus serviços. O velho (vamos chama-lo de Tallon) se apresenta como Tallon e explica da situação.

- Já que as pessoas deram a atenção a Tallon como será que as pessoas da taberna reagiram?
- Joguei 1d6 para a tabela descrição:
- Saiu: 4 = NOVO

Ao que parece isso é novidade na taverna, talvez seja o culto em si ou este velho pedindo ajuda.

- 
- 
- 
- Obs: Note que posso jogar na tabela descrição quantas vezes quiser para mais detalhes de cada cena, porém para andar rápido vamos imaginar que Arthum se ofereceu para o trabalho.
 - Tallon vai me seguir?
 - Rolei 1d6 pra sim ou não
 - Saiu: 1 = impar NÃO

Tallon o velho não me seguiu porém me indicou onde está o depósito onde a o pessoal do culto dele está preso.

Esta em um lugar próximo da cidade que estou?
Vou rolar 1d6 para “sim e não”
Saiu:6 par – SIM

Então posso ir a pé até o lugar.

Como está o clima?
Rolo 1d6 para o clima
Saiu: 3= CHUVA


Esta chovendo mas nada que impeça o Guerreiro Arthum que segue para o depósito mostrado pelo velho do culto Tallon.


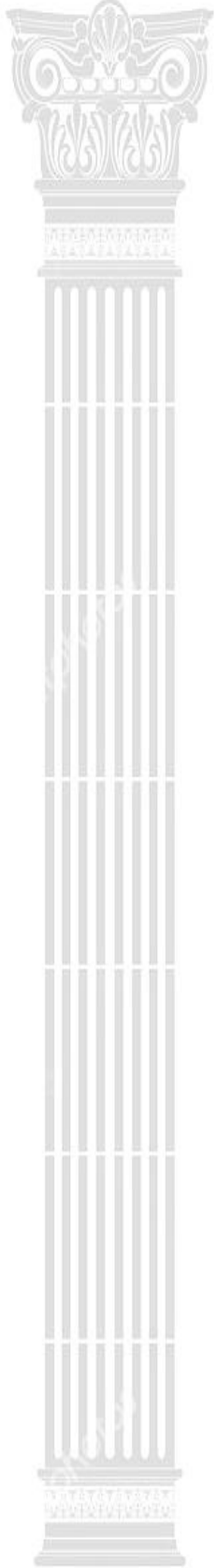
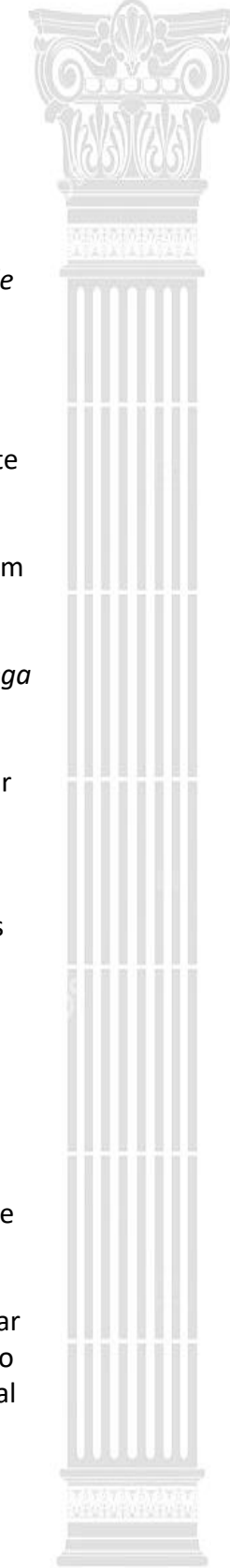
- Acho que vou rolar um encontro para ver o que acontece até eu chegar no depósito.
- Rolo 1d6 para “Encontros durante a viagem”
- Saiu:6 NPC

Enquanto Arthum seguiu a estrada encontra alguém.

- Que alguém seria?
- Vou ver na tabela “Descrição”
- Rolo 1d6
- Saiu: 1 = BOM

Aparentemente a pessoa que encontrei é boa e amigável...aparentemente.

- Vou usar o “Sim e não” para descobrir o sexo dela.
 - SIM – Masculino, Não Feminino:
 - Rolei 1d6
- 

- 
- 
- 
- Saiu: 2 par = SIM = Masculino
 - Acho que quero mais detalhes
 - Vou rolar 1d6 para mais “descrição”
 - Saiu: 3 = VELHO

Então Arthur estava andando e no meio da estrada encontrou um sr de idade, um velho homem bom que começou a conversar com ele.

Digamos que este velho também ouviu falar do culto e que o depósito onde está é cheio de perigos.

OBS: Se seu encontro for um inimigo e quiser resolver em um Combate você pode usar as regras do seu sistema para resolver isso, usando iniciativas, turnos e ações.

Ao terminar o combate pergunte ao “oráculo” se ele deixou algum item “sim ou não” e se sair “SIM” role a tabela tesouros.

Depois de alguns minutos caminhando despedi do velho e Arthum chega ao depósito.


Pulando algumas cenas na aventura, digamos que vamos então entrar no depósito, porém precisamos saber que tipo de perigos o herói irá enfrentar.

Então vamos gerar o local ou a dungeon “depósito”.

Como eu vou querer um local grande com salas, subterrâneo e saídas vou rolar 1d6 para para cada item da tabela “conteúdo do terreno”.

Use o lápis e a folha de papel para desenhar o mapa.

Ficaria assim:

- Rolar 1d6 para saber qts salas
 - Saiu: 2 = duas salas .
 - Rolar 1d6 para saber quantas saídas ou seja: qts portas vai ter revelando os cômodos
 - Saiu: 5 = além de 1 que seria o da entrada teremos mais 4 portas de saídas
 - Rolar 1d6 par a saber qts andares subterrâneos teremos.
 - Saiu: 2 = teremos além mais 2 andares subterrâneos. (podemos usar uma das 4 saídas q saíram para que uma delas seja o alçapão para o subterrâneo por exemplo) . No entanto para cada andar seja normal ou subterrâneo teríamos que rolar a quantidade de salas, portas e saídas.
 - Mas você pode gerar e desenhar cada andar a medida que avança, não precisa ser tudo de uma vez.
- 

Como quero combates e armadilhas eu posso usar a tabela “possíveis encontros” TODA A VEZ QUE ENTRO EM UM CÔMODO.

- Dentro de cada cômodo posso também se quiser rolar tabela de “descrição! Caso eu queria mais detalhes do cômodo para imaginar a cena.

E assim vou jogando, combatendo, usando as regras do meu sistema para vencer o desafio. O importante é ter uma historia legal no final! Esta é a toda a modalidade do jogo. Você precisará fazer uma harmonia com: gerar resultados e imaginar a cena no contexto dentro da sua aventura.

Talvez o resultado com a frase ou a palavra não faça sentido, mas que tal se esforçar para achar um significado, talvez um sinônimo sempre que for imaginar a cena.

O importante é você usar sua imaginação, gerar resultados aleatório para dar a sensação de “não estou no controle, NÃO SEI O QUE VAI ACONTECER” para assim garantir a surpresa e emoção na sua aventura.

A seguir temos um modelo pronto para aventuras estilo fantasia medieval que você desde já pode jogar.

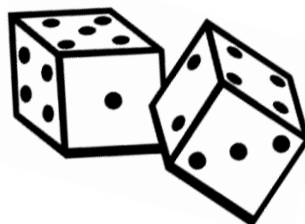
Mas digamos que o adaptação que você joga ou o algumas das palavras das tabelas não condiz com a adaptação do seu sistema ou não condiz com a realidade que se passa a sua historia.

Não seja por isso:

Crie você mesmo suas tabelas, suas descrições, sua tabela de missões tudo!

Você pode e DEVE mudar tudo que quiser.

No final da apostila teremos modelos de tabelas em branco para você mesmo preencher adaptando suas aventuras. Não escreva nelas! Ao invés disso tire xerox e use as cópias para criar várias outras adaptações para vários universos que queira jogar!



GERADOR DE AVENTURAS

Role 3d6 para formar cada item da missão

3d6	Os heróis precisam...	um(a)	...que foi...	...e está...
3	derrotar	cidade	Esquecido	abaixo do mar
4	destruir	vilão	Construído	escondido numa dungeon
5	descobrir	princesa	Formado	em reino secreto
6	escortar	peessoa	Criado	Em uma floresta
7	impedir	amigo	Atacado	Em uma mina abandonada
8	proteger	grupo	morto(a)	Em um depósito
9	viajar até	fortaleza	aprisionado	Em um castelo
10	transportar	monstro	infeitiçado	Em um covil
11	avançar	maldição	amaldiçoado	Em um prédio
12	escapar	culto	preso	Em um lugar distante
13	explorar	cidade	raptado	Nas nuvens
14	certificar	população	destruído(a)	No subterrâneo
15	recuperar	família	feito	Em uma ilha
16	libertar	reino	escondido	no reino mágico
17	salvar	raça	eleito	Esquecido
18	resgatar	Rei	escrita	Em outro plano

Se a frase não fizer sentido role de novo

AVENTURA:

NÃO
IMPAR

SIM
PAR

Clima 1d6	
1 e 2	Bom
3 e 4	Chuva
5 e 6	Ruim (relâmpagos, neve, etc)

1d6	Encontros para viagens longas
1	Atraso/ contratempo
2	Desafio (teste)
3	Inimigo*
4	Atalho
5	Tesouro*
6	Npc*

DESCRIÇÃO 1d6	
1	Bom / agradável/ legal
2	Mal / ruim/ péssimo
3	Velho/ idoso/ antigo
4	Novo/ jovem/ recente
5	Poder/ influente/ forte
6	Raro/ realeza/ incomum

Terrenos 2d6	
2	Cidade
3	Vila
4	Floresta
5	Torre
6	Pântano
7	Montanhas
8	Desfiladeiros
9	Deserto
10	Mina
11	Caverna natural
12	Vale

Conteúdo do terreno	
1D6	Salas/ passagens
1D6	Andares
1D3	Subterrâneos
1D3	Saídas

Encontros 1d6	
1	VAZIA
2,3	INIMIGO*
4	TESOURO*
5	ARMADILHA*
6	ESPECIAL

Nt* = utilize a sub tabela a seguir

SUB- TABELAS*

Preencha de acordo com a adaptação e sistema que você esteja usando. Utilize o seu “bestiário” para colocar os inimigos e itens do seu universo para preencher a tabela tesouros

NPCs 1d6		Ação 1d6	
1	homem	1	Passeando
2	Mulher	2	informante
3	Velho	3	Tagarela
4	Criatura	4	Vendedor
5	Elfo	5	Grosseiro
6	Anão	6	Medroso

ARMADILHAS 1d6 / pg.62	
1	Lâmina
2	Dardo
3	Explosão
4	Itens que caem
5	Fosso
6	veneno



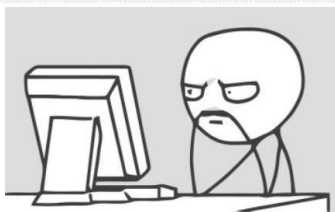
INIMIGOS 2d6	
2	Besouro gigante pg 39
3	Ghoul pg.43
4	Goblin pg.45
5	Gnll pg.44
6	Gnomo pg.44
7	Hobogoblin pg.46
8	Kobold pg.47
9	Homem Lagarto pg.47
10	Serpente corredora pg.51
11	Zumbi pg.54
12	Grupo de batedores pg.49

Tesouros 2d6 / pg.57	
2	cura
3	Espadas
4	Roupas, objetos
5	Armaduras
6	Escudos
7	Poções
8	Pergaminhos
9	Anés
10	Cajados,
11	Bastões
12	Item mágicos

Obs: Neste caso utilizei o livro D&D 1ª Edição para preencher as sub-tabelas de inimigos, Tesouros e armadilhas.

Gatilhos para quanto ficar sem ideias

role 2x1d6, um para o resultado que sair e outro para a opção da tabela



Resultado 1d6 = 1

1	identidade enganosa
2	Alguém que você achou que estava morto não está
3	Alguém que você achava que estava vivo está morto
4	Alguém inesperado quer ferir / roubar de você
5	Alguém esperava ferir / roubar o errado cara
6	Alguém com quem você se importa está inesperadamente errado lugar na hora errada

Resultado 1d6 = 3

1	As autoridades se envolvem ou fazem vista grossa (o que for pior)
2	Distração de violência aleatoria
3	Seqüestrado (você ou alguém próximo a você)
4	Reforços chegam a oportunidades oportunas / inoportunas momento
5	é um disfarce
6	é uma armadilha

Resultado 1d6 = 5

1	Algo inesperado de repente te encontra
2	Novo adorador
3	forçado inesperadamente em uma nova responsabilidade
4	Uma velha responsabilidade desaparece (ou muda)
5	Seu objetivo imediato gira em sua cabeça
6	Um suporte que você precisa para o sucesso é tirado

Resultado 1d6 = 2

1	Alguém que você pensou que estava ajudando você tem algo mais em mente
2	Uma pessoa que você pensou que conhecia acabou sendo totalmente diferente
3	Uma nova pessoa inesperadamente aparece para complicar
4	Uma nova pessoa inesperadamente aparece para facilitar
5	Uma pessoa em quem você confia repentinamente tem uma mudança de perspectiva
6	Algo explode (figurativa ou literalmente),

Resultado 1d6 = 4

1	é uma farsa
2	é uma mentira
3	A natureza de algo que você deu como certo é completamente oposto
4	um jogo de shell
5	Um superior se torna um subordinado (ou oposto)
6	alguém inesperadamente lhe dá um item misterioso

Resultado 1d6 = 6

1	Um suporte que você precisa para o sucesso é tirado
2	Um novo obstáculo inesperado fica no caminho do seu
3	Você acorda / chega em um lugar inesperado
4	Um amigo se torna um inimigo
5	Um inimigo se torna um amigo
6	Um inimigo se torna um amigo

RPG SOL



ORÁCULO

O Que está esperando
para começar a jogar?
Escolha seu sistema;
Utilize as tabelas ou crie
as suas logo a seguir:

GERADOR DE AVENTURAS

Role 1d20 para formar cada item da missão

1d20	Os heróis precisam...	um(a)	...que foi...	...e está...
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

AVENTURA:

NÃO

IMPAR

SIM

PAR

Clima 1d6	
1 e 2	
3 e 4	
5 e 6	

1d6	Encontros para viagens longas
1	
2	
3	
4	
5	
6	

DESCRIÇÃO 1d6	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Terrenos 1d10	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Conteúdo do terreno	
1D6	Salas/ passagens
1D6	Andares
1D3	Subterrâneos
1D3	Saídas
Encontros 1d6	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

SUB- TABELAS*

Preencha de acordo com a adaptação e sistema que você esteja usando. Utilize o seu “bestiário” para colocar os inimigos e itens do seu universo para preencher a tabela tesouros

NPCs 1d6		Ação 1d6	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	

INIMIGOS 1d10	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ARMADILHAS 1d6	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Tesouros 1d10	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

TERRENO

Utilize esta área para criar o mapa com os terrenos sorteados.
Cada hexágono é um tipo de terreno sorteado, preencha com ele

